

## A Influência da Tecnologia nos Quadrinhos de Maurício De Sousa

*Souza E. W.; Araujo H. R.; Alencar I. F.; Leite M. M.; Paula D. T. L.; Msc. Fernandes C. A.*

*UniFOA – Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.*

O objetivo desta pesquisa é evidenciar que a tecnologia é, de fato, um elemento transformador de qualquer meio de informação e comunicação, tendo como objeto de estudo as histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa. Para confirmar tal hipótese levantada foi realizado um levantamento das histórias em quadrinhos publicadas nas décadas de 70, 80 e 90, nas quais se pretende verificar as diferenças encontradas nas revistas, com base nas tecnologias empregadas na produção destas em cada período analisado. Portanto, se torna necessário o entendimento do termo tecnologia, demonstrando a viabilidade teórico-prática da pesquisa diante da atividade de Design enquanto área. Segundo Fleury, tecnologia é um pacote de informações organizadas, de diferentes tipos, provenientes de várias fontes, obtidas através de diferentes métodos, utilizadas na produção de bens e serviços. Goodman diz que a tecnologia pode estender as capacitações humanas. Baseando-se nisso, a tecnologia, portanto gera os meios para resolução de problemas. Sendo assim, pode-se dizer que o papel do designer não é tão somente a solução destes, e sim desenvolver tecnologias, em benefício da melhoria da qualidade de vida da população. Como resultado do levantamento das imagens presentes no material de amostragem, a definição de que, sendo o Design Gráfico uma área responsável pela comunicação de mensagens, torna-se possível o emprego de novas tecnologias para o processo projetual, facilitando o entendimento por meio do interlocutor, pois nas palavras de Amaury Fernandes, “conhecer possibilita diversificar as soluções e possibilidades”. Em se tratando de meios de informação e comunicação, a tecnologia modifica sim a mensagem a ser passada, não necessariamente da interpretação de seu conteúdo em si, mas na maneira de como essa mensagem é percebida.

*Palavras-chaves: Design, tecnologia, história em quadrinhos, Maurício de Sousa.*  
*cristiana.fernandes@foa.org.br*